小島秀夫
@Kojima_Hideo

「MGSを語る」では言及されていなかったが、実写映像をゲームに持ち込んだのもMGS1から。フィクションではあるが、リアルタイム・カットシーンの間に実在する記録映像を挿入するることでリアリティとのバランスを取っていた。フィルムのセレクト〜権利関係〜編集まで自分でやったが大変だったw

Traducir Tweet

6:31 p. m. · 26 jun. 2014 · Twitter for iPhone

56 Retweets **90** Me gusta

やまさん @StealP_765 · 26 jun. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 大変そうですねー
これからも頑張ってください！

隣人 @RINZIN01 · 26 jun. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo コジステ、今から見ます！地元のTSUTAYA、MGSサントラコーナーができていて2以外全部レンタルされてました！コジステ効果！？出張もお疲れ様でした！

18 13

! (bikkuri) @getgoalnapo · 26 jun. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 初めてMGSをやったのが高校生の頃だったのですが、あの実写が出てきた時、「これは本当のお話なんだ。僕はなんてヤバイゲームを見つけてしまったんだと思いました。」今、思えばそんなことあるわけないし、自分がバカだなと思いますが、あの頃は衝撃すぎたのです。

9 9

テルマサ@絵描き @NINIZI · 26 jun. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo コジステ観終わりました、２時間は尻が痛いｗｗ

Personas relevantes

小島秀夫
@Kojima_Hideo

ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている

Condiciones de Servicio Política de Privacidad
Política de cookies Información de anuncios
Más opciones ··· © 2020 Twitter, Inc.